

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**REDESAIN KANTOR
PT. FASHION ESERVICES INDONESIA
(ZALORA INDONESIA)
JAKARTA SELATAN**



Fajar Wahyu Ilmawati
NIM 141 0083 123

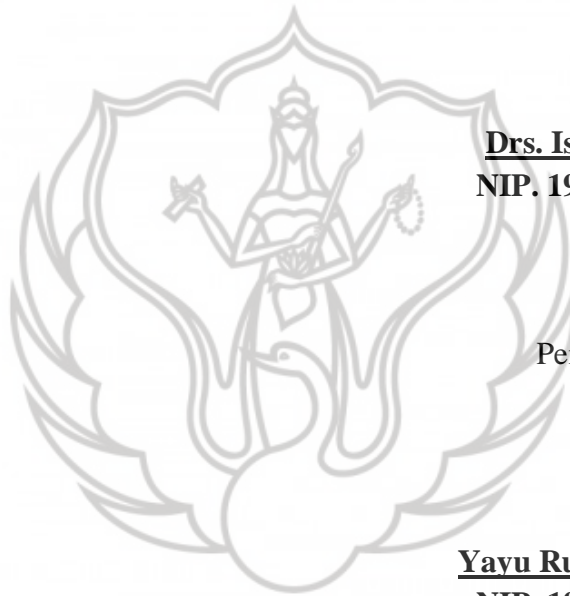
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

HALAMAN PENGESAHAN

Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul :

REDESAIN INTERIOR KANTOR PT.FASHION ESERVICES INDONESIA (ZALORA INDONESIA) – JAKARTA SELATAN diajukan oleh Fajar Wahyu Ilmawati, NIM 141 0083 123, Program Studi S-1 Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 15 Januari 2019.

Pembimbing 1 / Anggota



Drs. Ismael Setiawan. MM.
NIP. 19620528 199403 1 002

Pembimbing 2 / Anggota

Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Yulyta Kodrat P.,M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

REDESAIN KANTOR PT. FASHION ESERVICES INDONESIA JAKARTA SELATAN

Fajar Wahyu Ilmawati
Ilmafajar80@gmail.com

ABSTRACT

People's lifestyle about daily activities has improved day by day, and it contains how the way people get dressed including a makeover about their style. One of the million place which help people to following the newest trends is Zalora. This place become the most leading fashion store in the online market industry. Zalora has a head office on the 16-17th floors of Menara Bidakara 1 Pancoran, South Jakarta. To maintain their place in the fashion industry, Zalora should have a commitment to improve their benefit about marketing and customer service. Besides, a representative e-commerce office could be improve their employee productivity. An interior design inspired by the method of Rosemary Kilmer has use in this case. The design have combination between two concepts, fun office and catwalk. These concept have benefits to build a cozy atmosphere and the employee confidence for work.

Keywords : Fun Office, Catwalk concept, atmosphere

ABSTRAK

Berkembangnya *trend* gaya hidup masyarakat di dunia dalam melakukan aktivitas keseharian memicu beragam jenis cara dalam gaya penampilan salah satunya adalah dengan merubah gaya berbusana. Salah satu toko penyedia berbagai macam model busana yang mengikuti dan menyesuaikan perkembangan zaman adalah Zalora. Toko tersebut merupakan sebuah *fashion online shop* terkemuka di Indonesia yang memiliki kantor pusat di lantai 16 dan 17 Menara Bidakara 1 Pancoran, Jakarta Selatan. Untuk meningkatkan peran serta pelayanan dalam pemasaran khususnya dalam dunia *fashion* diperlukan sarana dan prasarana yang memadai salah satunya adalah kantor *e-commerce* yang representatif dan dapat meningkatkan produktivitas kinerja para staff nya. Karya desain ini menggunakan metode pola pikir perancangan proses desain dari Rosemary Kilmer. Penerapan konsep ruang kantor Zalora Indonesia adalah perpaduan antara konsep *fun office* dengan konsep *cat walk*. Konsep ini bertujuan untuk membangun suasana bekerja yang menyenangkan dan membangun rasa percaya diri para staff nya dalam melakukan aktivitas didalam kantor.

Kata kunci: *Fun Office*, Konsep Catwalk, Suasana

I. PENDAHULUAN

Berkembangnya *trend* gaya hidup masyarakat di dunia dalam melakukan aktivitas keseharian memicu beragam jenis cara untuk merubah penampilan. Salah satu nya adalah merubah cara berbusana. Saat ini sangat banyak toko busana/*boutique* yang berlomba-lomba menghadirkan beragam jenis model busana untuk menarik minat masyarakat umum. Tidak hanya model busana, bahkan pemilik toko pun juga saling berlomba dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi dan sarana yang tersedia dimasa kini sebagai langkah untuk menjalankan bisnis perdagangannya guna memenuhi target pemasaran dan mobilitas manusia yang tinggi.

Mobilitas manusia yang tinggi menuntut dunia perdagangan untuk mampu menyediakan layanan jasa dan barang dengan cepat sesuai permintaan konsumen. Untuk mengatasi masalah tersebut, kini muncul transaksi yang menggunakan media internet untuk menghubungkan antara produsen dan konsumen. Transaksi bisnis perdagangan melalui internet ini lebih dikenal dengan nama *e-commerce*. Melalui

e-commerce, seluruh manusia di muka bumi memiliki kesempatan dan peluang yang sama untuk bersaing dan berhasil dalam menjalankan bisnisnya.

Untuk menjalankan dan mengatur operasional tersebut, maka suatu bisnis berbasis internet seperti *e-commerce* membutuhkan sarana dan prasarana salah satunya adalah kantor. Seperti pada kantor salah satu *e-commerce* dalam bidang *fashion* yang bernama Zalora, kantor tersebut difungsikan sebagai wadah dari aktivitas atau kegiatan bisnis yang dilakukan guna memberi pelayanan kepada *customer* dan melayani kebutuhan lainnya yang masih berkaitan dengan bisnis dari perusahaan tersebut.

Zalora adalah toko online fashion dan kecantikan yang menawarkan koleksi pakaian, aksesoris, sepatu dan produk kecantikan untuk pria dan wanita. Berpusat di Singapura, Zalora juga terdapat di Hong Kong, Singapura, Indonesia, Filipina, Thailand, Vietnam, Malaysia dan Brunei. Zalora menjual produk fashion dari brand internasional dan juga brand local di setiap Negara yang beroperasi. Zalora juga beroperasi di Australia dan New Zealand sebagai The Iconic. Zalora adalah salah satu investasi utama Rocket Internet di Singapura.

Untuk meningkatkan peran serta pelayanan dalam pemasaran khususnya dalam dunia *fashion* diperlukan sarana dan prasarana yang memadai salah satunya adalah kantor e-commerce yang representatif. Sebagai kantor *e-commerce*, desain dan penataan ruang harus memiliki karakter yang spesifik. Suatu ruangan kerja akan terasa nyaman dan indah dipandang apabila penataan ruangnya baik dan sesuai dengan kebutuhan ruangan itu sendiri

Ruang kantor yang memadai diharapkan dapat menciptakan sistem atau mekanisme kinerja *user/pekerja* yang lebih terintegrasi dan menyeluruh, mewujudkan pola layanan kepada *customer* yang lebih baik dan efisien, mengembangkan dan meningkatkan kreativitas *user*. Secara visual, kantor e-commerce harus mampu mencerminkan suatu yang menjadi ciri khas dari Zalora.

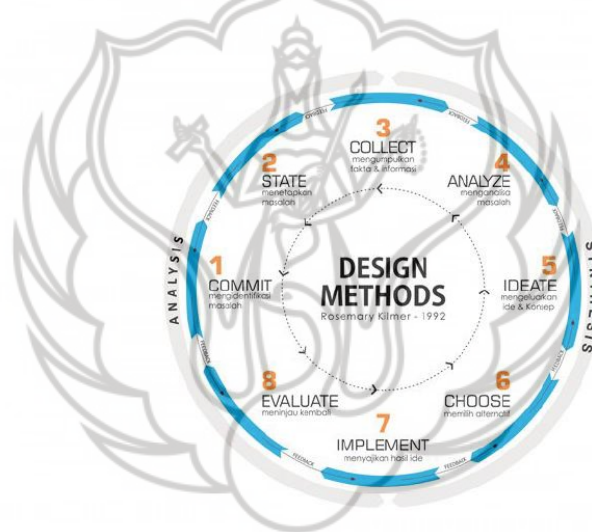
Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

- a. Bagaimana menghadirkan desain interior PT. Fashion Eservices Indonesia yang dapat mempresentasikan identitas perusahaan dibidang *fashion* berbasis teknologi *online*?

- b. Bagaimana merancang kantor Zalora Indonesia dengan tata ruang yang fleksibel agar dapat memberikan kemudahan dalam hal mobilitas dan kecepatan gerak para staff nya dalam beraktivitas dan koordinasi ?

II. METODE PERANCANGAN

Metode desain yang digunakan dalam merancang interior kantor Zalora Indonesia adalah metode proses desain yang diterapkan oleh Rosemary Kilmer yang ditulisnya dalam buku *Designing Interior* (1992:156). Menurut Kilmer, proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada setiap tahap penyusunannya. Proses desain menurut Kilmer terbagi pada dua tahap utama yaitu analisis dan sintesis. Dua tahap ini kemudian dibagi kepada beberapa tahap yang lebih spesifik. Tahap analisis terdiri dari tahap *commit*, *state*, *collect*, *analyze*. Sedangkan tahap synthesis terdiri dari tahap *ideate*, *choose*, *implement* dan *evaluate*.



Gambar 1. Bagan Metodologi Desain
(Sumber : Kilmer, Rosemary, 1992)

Berikut penjabaran dari metode desain yang digunakan :

- a. *Commit* adalah tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek. Ada tahap ini perancang mengajukan surat izin survey kepada HRD Zalora Indonesia untuk menjadikan kantor Zalora Indonesia sebagai objek tugas Tugas Akhir Karya Perancangan.
- b. *State* adalah tahap mendefinisikan masalah. Calon desainer harus menghadapi setiap permasalahan yang ada pada kantor Zalora Indonesia dengan membuat checklist permasalahan apa saja yang harus dipecahkan pada objek tersebut, lalu membuat perception list berupa pihak mana sajakah yang pendapatnya

akan digunakan dan terakhir melakukan perangkuman goal yang ingin dicapai dari list permasalahan yang telah dibuat tersebut dengan pikiran terbuka dan konsisten.

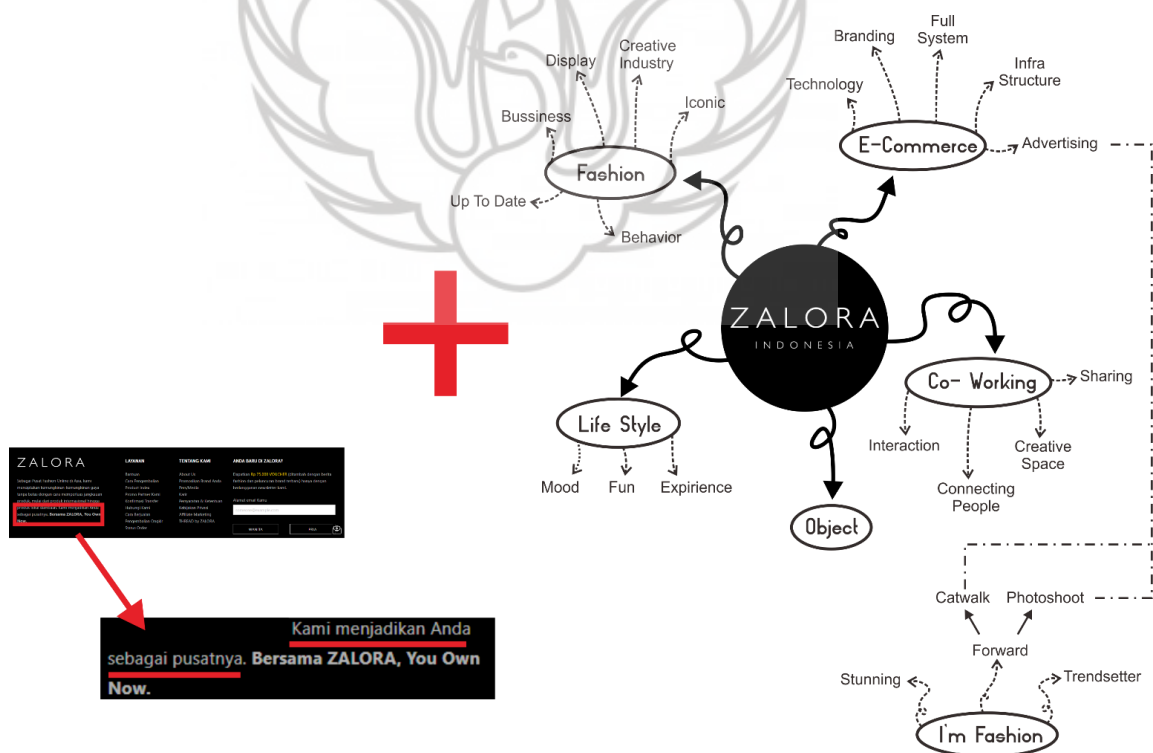
- c. *Collect* adalah tahap mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan yang ada. Pada tahap ini perancang melakukan survey lapangan didampingi oleh petugas/staf kantor Zalora Indonesia untuk mencatat data fisik maupun non-fisik yang dibutuhkan. Selain itu perancang juga mengumpulkan beberapa data non-fisik, literature, dan fakta-fakta lain melalui media internet dan buku.
- d. *Analyze* adalah tahap menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Dalam tahap ini perancang membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan ide solusi desain yang dibutuhkan pada kantor Zalora.
- e. *Ideate* adalah tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Dalam proses ini perancang sudah ditentukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih pasti dan spesifik mengenai kantor Zalora Indonesia dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Pada proses ini alternative desain berupa referensi dan sketsa desain mulai dibuat dan telah dilakukan dengan menggunakan metode brainstorming untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin dengan kelompok.
- f. *Choose* adalah tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada untuk langsung diterapkan kedalam perancangan kantor Zalora Indonesia. Dalam tahap ini, perancang menyeleksi ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya melalui kriteria yang sudah ditetapkan. Dalam memilih alternative perancang menggunakan metode *peergroup review*.
- g. *Implement* adalah tahap melaksanakan penggambaran dalam bentuk 2D atau 3D dengan presentasi yang mendukung. Dalam tahap ini perancang membuat visualisasi 3D secara digital maupun manual, presentasi *power point*, maket dan animasi.
- h. *Evaluate* adalah tahap meninjau desain yang telah dihasilkan, apakah desain dari perancang telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan atau belum.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Desain

Konsep yang dipilih untuk menjawab permasalahan desain kantor Zalora Indonesia adalah konsep *fun office* yang dipadukan dengan hasil *brainstorming* dan kalimat kutipan pada *decription box* yang ada pada *website* Zalora yaitu ”kami jadikan anda sebagai pusatnya”. Hasil dari analisa *brainstorming* dengan kalimat yang ada pada *description box* tersebut menghasilkan sebuah konsep ide perancangan yang menjadi ciri khas Zalora dalam bidang *fashion* yaitu *Catwalk*.

Dalam dunia *fashion* istilah *catwalk* memiliki artian sebagai sejenis peragaan busana dan teknik dalam berjalan diatas panggung yang telah dibentuk sedemikian rupa untuk memperkenalkan model busana dari seorang perancang. Dalam melakukan *catwalk* rasa percaya diri pada seorang model busana harus terbangun mengingat dalam melakukan proses *catwalk* maka seluruh tatapan mata akan tertuju pada model busana tersebut. Konsep *catwalk* ini akan diterapkan pada bagian desain tata ruang interior kantor Zalora Indonesia.



Gambar 2. Mind Mapping Diagram
(Sumber : Dokumen Pribadi Penulis 2018)

2. Penerapan Konsep kedalam Desain Interior Kantor Zalora Indonesia

a. *Fun Office*

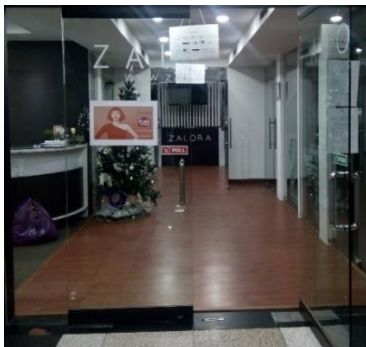
Perkembangan budaya kerja saat ini turut mempengaruhi perubahan desain kantor. Perkembangan budaya kerja tersebut dikarenakan sebagian besar dari staff nya berasal dari anak muda generasi milenial. *Trend* kantor dengan mengangkat konsep *fun office* ditujukan guna memberikan kenyamanan dan meningkatkan produktivitas kinerja para staff nya. Konsep *fun office* yang akan diterapkan pada kantor Zalora Indonesia yaitu dengan memberikan desain kantor yang lebih dinamis, jauh dari kesan yang kaku dan penggunaan warna serta material yang kekinian. Pengertian dinamis dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan . Hal tersebut akan diterapkan kedalam desain interior kantor Zalora Indonesia.

b. *Catwalk*

Penerapan konsep *catwalk* ke dalam desain interior kantor Zalora Indonesia yaitu melalui definisi dari *catwalk* lalu dihubungkan dengan penggunaan gaya, material dan warna yang akan diterapkan kedalam desain interior kantor tersebut. Suasana *catwalk* juga akan dihadirkan pada desain *lobby* dan *lounge* pada kantor Zalora Indonesia, cahaya yang sedikit redup dan nuansa elegan akan dihadirkan pada bagian interior ruang tersebut.

Desain akhir dari penerapan konsep di atas adalah sebagai berikut:

1. *Lobby dan lounge*



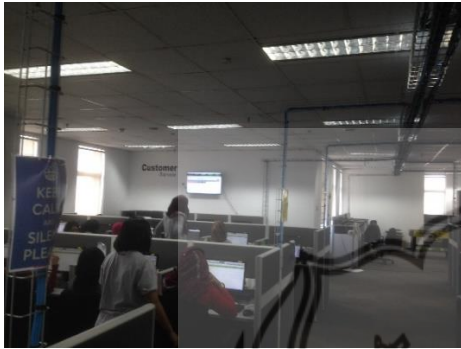
Gambar 3. *Lobby dan Lounge Existing*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2018)



Gambar 4. *Lobby dan Lounge hasil Redesain*
(Sumber : Dokumen Pribadi 2018)

Pada area *lobby* and *lounge* menerapkan konsep *catwalk*, sirkulasi yang ada ditengah antara *lobby* and *lounge* diibaratkan sebagai panggung *catwalk* dengan sorotan lampu yang terfokuskan kepada staff ataupun pengguna lainnya yang melintas pada area tersebut. Sedangkan pada samping kiri dari pintu masuk merupakan area *receptionist* dan samping kanan merupakan area *lounge*. Dua area yang berada di samping kanan dan kiri area sirkulasi tengah diibaratkan sebagai area duduk pengunjung yang sedang ada dalam acara *catwalk*.

2. *Works Space*



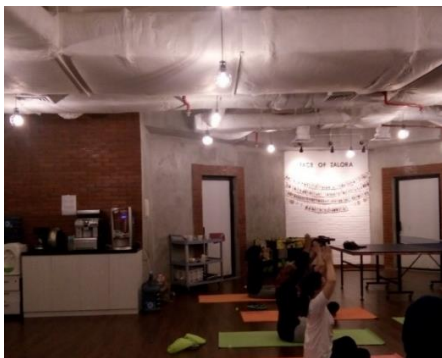
Gambar 5. *Work Space Existing*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2018)



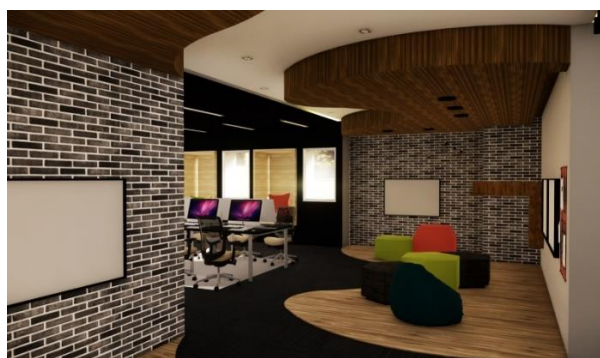
Gambar 6. *Work Space* hasil Redesain
(Sumber : Dokumen Pribadi 2018)

Permasalahan pada *workspace* Zalora Indonesia saat ini yaitu tata ruang yang kurang fleksibel untuk memenuhi kebutuhan para staff nya dalam kecepatan gerak dan mobilitas untuk koordinasi antar divisi serta tata ruang yang terlalu monoton. Perlu diketahui bahwa desain tata ruang kantor yang dinamis dapat meningkatkan produktivitas pengguna ruangnya mengingat sebagian besar staff pada kantor *e-commerce* seperti Zalora Indonesia adalah anak muda kaum milenial.

3. *Discussion Area*

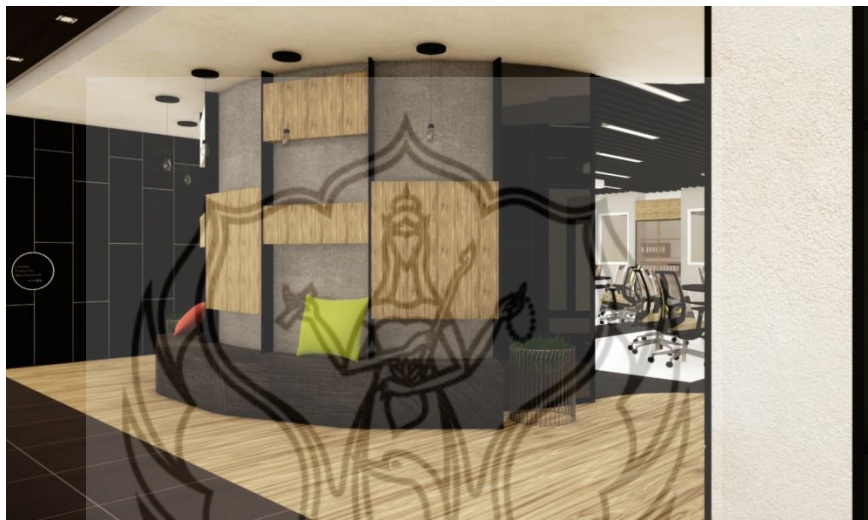


Gambar 5. *Work Space Existing*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2018)



Gambar 6. *Work Space* hasil Redesain
(Sumber : Dokumen Pribadi 2018)

Pada *discussion area* dalam data existing tersebut hanya terletak dibagian *pantry* dan memanfaatkan ruang-ruang *workpod* yang ada pada kantor. Area meja makan di *pantry* yang difungsikan juga sebagai area diskusi dapat berubah fungsi menjadi area yoga saat sore hari. Hal tersebut sama saja dapat mengganggu aktivitas staff lainnya yang ingin menggunakan area diskusi tersebut saat sore hari. Dengan luas ruang yang masih cukup, maka area diskusi tersebut diletakkan lebih dekat dengan area beberapa divisi tertentu yang sekiranya akan banyak melakukan aktivitas diskusi seperti pada divisi *creative*.



Gambar 5. Penambahan Area Diskusi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2018)

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan data-data yang sudah didapatkan, baik data lapangan, data literature ataupun data informasi yang didapatkan dari klien. Pada redesain interior kantor Zalora Indonesia, area yang akan didesain adalah area *lobby*, *meeting room*, *work pod*, *working space* semua divisi, *pantry*, *mushola*, *call room*, *HR and GA*, *CEO*, dan seluruh area *studio foto* dengan pertimbangan keluasaan lantai serta kompleksitas permasalahan yang terjadi. Kebutuhan untuk membuat sebuah kantor yang nyaman dan menyenangkan bagi seluruh staff kantor, melibatkan suatu perencanaan lay-out, sirkulasi, existing, pencahayaan, dan pertimbangan pada pemilihan material, finishing dan warna sehingga keseluruhan proyek dapat

memenuhi kebutuhan sehingga menunjang aktifitas di dalam kampus dan meningkatkan produktivitas dalam bekerja.

Pada redesain Kantor Zalora Indonesia, tema perancangan yang diambil adalah perpaduan antara *mind mapping diagram* dengan konsep *catwalk* yang diharapkan dapat memperkuat citra dari kantor Zalora Indonesia. Gaya Kontemporer dipilih sebagai gaya desain yang akan diterapkan kedalam desain interior kantor Zalora Indonesia dengan pertimbangan karna untuk memberikan kenyamanan para staffnya dalam bekerja yang sebagiann besar merupakan anak muda dari kaum milenia dan juga memiliki cerminan desain yang simple, clean dan fungsional.

DAFTAR PUSTAKA

Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Ching, Francis DK. (1987). *Interior Design Illustrated*, New York: Van Nostrad Reinhold Company.

<http://streamline3d.wordpress.com/2014/10/06/konsep-interior-kontemporer/>

<http://desaininterior.me/2013/10/10-tips-untuk-mendapatkan-tampilan-kontemporer>